SUN STAR

Conçu par Glenn Cassim

Sun Star peut se jouer à la manette de jeux. Lorsque l'affichage couleur 3D à impulsions apparaît, appuyez sur la barre d'espacement pour changer la couleur de la grille s'il y a lieu.

Votre mission:
Vous devez recueillir autant de cristaux d'énergie que vous le pouvez sur les grilles. Si vous continuez à tirer sur une des quatre impulsions d'interférence (blanches) jusqu'à ce que son énergie s'épuise, vous passez dans une autre section de la grille en laissant derrière vous un cristal énergetique mobile (vert). Vous devez passer par dessus avant que son énergie ne s'épuise et que tous les cristaux que vous avez ramassés jusque là ne se consument. Dirigez-vous ensuite vers une autre interférence jusqu'à vous ayiez ramassé le jeu complet de dix cristaux. Puis traversez la barrière pivotante et projetez un boulon laser sur la cellule d'hyperpropulsion (orange) pour vous propulser à la grille suivante. Pour remplir les réserves d'énergie de votre vaisseau, vous pouvez traverser la cellule d'énergie de votre vaisseau, vous pouvez traverser la cellule d'autopropulsion, bien que ce procédé brûle un des cristaux ramassés. En outre, vous ne pouvez traverser cette cellule qu'un certain nombre de fois. Vous devez à tout prix éviter le mur de la grille (bleu), les impulsions de blocage (jaunes) et les impulsions d'énergie (rouges - que laisse parfois un cristal mobile).

Commandes du vaisseau:
Pour tourner, poussez la manette de jeux vers la gauche ou la droite selon le cas. Ajustez la vitesse en tirant ou poussant la manette de jeux. Le bouton de tir sert à projeter des boulons laser.

Instruments à l'écran:
Le scanner de grille vous permet de repérer votre position (carré jaune) sur la grille; le scanner à faible portée identifie les cibles voisines, plus particulièrement celles qui se trouvent derrière vous. En mode de poursuite, servez-vous de l'affichage frontal 3D. Les informations de condition vous signalent la condition des réservoirs d'énergie, le nombre de cristaux ramassés sur la grille, la condition de poursuite du vaisseau, le niveau d'énergie du réservoir utilisé et l'énergie fondamentale de propulsion, ainsi que l'énergie générale des cristaux ramassés et le plus haut score.

La trajectoire du cristal ou de l'interférence visé en dernier lieu s'affiche au sommet de l'affichage 3D qui indique également le décalage à gauche, à droite et au centre de l'objet ainsi que son niveau d'énergie. Les marqueurs verts signalent un décalage à gauche en cernant le chiffre de gauche et à droite en entourant celui de droite. Lorsqu'ils entourent le chiffre central, l'objet se trouve devant ou derrière vous. L'ordinateur affiche aussi des messages à cet endroit et les signale en déclenchant une alarme. Une alarme retentit également lorsque votre niveau d'énergie s'épuise.

Conseils:
Contrôlez votre niveau d'énergie et ne soyez pas trop rapide sur la détente car vous risquez de gaspiller vos précieuses réserves. Seul le scanner 3D peut afficher les impulsions d'énergie rouges, alors faites bien attention lorsque vous suivez de près un cristal. La meilleure façon de traverser les portes pivotantes est d'en faire le tour en direction opposée. N'oubliez pas de ramasser le cristal avant qu'il ne perde son énergie, car tous les autres cristaux ramassés plus tôt vont se consumer. N'oubliez pas non plus que les cristaux peuvent traverser tout ce qu'ils rencontrent sur leur chemin, ce qui n'est pas votre cas. Ne paniquez surtout pas, apprenez à vous familiariser avec les grilles et faites leur voir ce dont vous êtes capable.

